

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha sadar serta konsep yang terpadu dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi dan melaksanakan fungsi-fungsi tertentu dalam rangka membantu anak didik agar menjadi manusia terdidik dan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki setiap individu. Hal ini dilandasi menurut pendapat para ahli mengenai pengertian pendidikan yang dikemukakan oleh Juliantine (2012, hlm 7) mengatakan bahwa:

Pendidikan adalah untuk mengembangkan individu menjadi individu-individu yang kreatif, berdaya cipta, dan yang dapat menemukan atau discover. Serta pendidikan sebagai proses menolong, membimbing, mengarahkan dan mendorong individu.

Dari pembahasan di atas, tujuan pendidikan berkaitan erat dengan hal yang ingin dicapai dalam program pendidikan. Pendidikan merupakan suatu proses pembinaan yang berlangsung seumur hidup, disebutkan dalam Undang-Undang sistem nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk meningkatkan prestasi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, demokratis dan bertanggung jawab. Pencapaian dalam tujuan pendidikan ini di implementasikan dalam kegiatan belajar di sekolah dalam sebuah pembelajaran di kelas dengan pesertanya adalah peserta didik.

Pembelajaran di sekolah mengacu kepada kurikulum yg diberlakukan oleh pemerintah yakni kurikulum 2013 yg intinya penekanan pada nilai nilai karakteristik siswa seperti nilai spiritual, nilai afektif atau sikap, nilai kognitif dan nilai psikomotorik. Selain itu dalam kurikulum 2013 atau *kurtilas* terdapat kompetensi dasar atau KD dan kompetensi inti atau KI.

Sehubungan dengan pembahasan di atas, Kurikulum yang terdapat dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah meliputi materi permainan dan olahraga. Materi permainan dan olahraga diantaranya meliputi: olahraga tradisional, permainan bola besar, permainan bola kecil, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor serta manipulatif, atletik, renang,

sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulutangkis, bela diri serta aktivitas lainnya.

Selanjutnya mengenai pendidikan jasmani, merupakan sebagai integral dari pendidikan nasional yang memiliki peranan penting dalam pembangunan bangsa tentunya. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki sumbangan unik, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. Tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh, mencakup domain kognitif, afektif, dan psikomotor.

Baley dan Field (dalam Abduljabar, 2010, hlm 12) menekankan bahwa pendidikan fisik yang dimaksud adalah aktivitas jasmani yang membutuhkan upaya yang sungguh-sungguh. Tujuan pendidikan jasmani dan olahraga dalam konteks pelaksanaan aktivitas jasmani dan olahraga yang telah dibukukan sejak tahun 1945 yang termuat dalam konsep yang sangat generik Abduljabar (2010, hlm 12), yaitu :

- 1) Kesehatan
- 2) Konsep mendasar
- 3) Membina menjadi warga Negara yang baik
- 4) Membina kompetensi potensial
- 5) Membina warga Negara yang efektif
- 6) Mampu memanfaatkan waktu luang
- 7) Membina karakter

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan jasmani secara keseluruhan, sehingga tujuan pendidikan jasmani selaras dengan tujuan yang ingin dicapai dalam dunia pendidikan di Indonesia hal ini sejalan dengan UU nomor 2 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menegaskan bahwa pendidikan nasional sebagai sistem yang dalam pelaksanaannya harus dipahami sebagai suatu kesatuan yang utuh dan terpadu dari semua kesatuan dan kegiatan pendidikan.

Pembelajaran di sekolah mengacu kepada kurikulum yg diberlakukan oleh pemerintah yakni kurikulum 2013 yg intinya penekanan pada nilai-nilai karakteristik siswa seperti nilai spiritual, nilai afektif atau sikap, nilai kognitif dan nilai psikomotorik.

Sehubungan dengan pembahasan di atas, Kurikulum yang terdapat dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah meliputi materi permainan dan olahraga. Materi permainan dan olahraga diantaranya meliputi: olahraga tradisional, permainan bola besar, permainan bola kecil, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor serta manipulatif, atletik, renang, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulutangkis, bela diri serta aktivitas lainnya.

Dalam kegiatan belajar mengajar penjas terdiri dari 3 bagian penting yaitu pembukaan atau pendahuluan, inti pembelajaran dan penutupan. Dalam pendahuluan guru memberikan apersepsi dan penyampaian materi yang dilanjutkan dengan pemanasan. Dalam inti pembelajaran guru menerapkan materi pembelajaran yang didalamnya terdapat penyampaian materi sesuai dengan metode, model atau pendekatan. Setelah itu di akhir ada penutup yang terdiri dari evaluasi penilaian dan pendinginan. Dalam kesempatan penelitian ini, Sehubungan pemaparan di atas mengenai standar kompetensi dan kompetensi dasar serta permainan bola besar.

Permainan bolabasket merupakan cabang olahraga yang makin banyak digemari oleh para masyarakat terutama oleh kalangan pelajar. Melalui kegiatan olahraga bolabasket ini para pelajar banyak memperoleh manfaat khususnya dalam pertumbuhan fisik, mental, dan sosial. Permainan bolabasket juga merupakan salah satu permainan yang digemari pada saat pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah salah satunya di SMP Santa Ursula Bandung. permainan bolabasket itu sendiri merupakan “permainan bola besar yang dimainkan dengan cara dioper, dipantulkan maupun digelindingkan, dan dimainkan dengan lima orang pemain dari dua regu yang berlawanan. serta bertujuan untuk memasukan bola sebanyak-banyaknya ke keranjang lawan dan mencegah kemasukan di keranjangnya sendiri”. (Lubay 2015, hlm 14)

Permainan bolabasket memiliki nilai-nilai tertentu yang sifatnya universal sebagai permainan yang sifatnya rekreatif, permainan bolabasket bisa dimainkan mulai dari anak-anak sampai dewasa, oleh orang-orang yang sudah berusia lanjut, baik pria maupun wanita, dengan aturan permainan yang dimodifikasi sesuai dengan tingkat usia dan kemampuan fisik. Permainan bolabasket biasanya sangat mengutamakan fisik, teknik dan taktik untuk jadi pemenang. Dalam permainan bolabasket sendiri terdapat beberapa keterampilan atau teknik dasar yaitu *ball handling, dribbling, passing, catching, and shooting ect*. Dari beberapa teknik dasar permainan bolabasket, teknik yang penting dimiliki pemain adalah *passing*. “*passing* dalam permainan bolabasket adalah salah satu teknik dasar yang penting dikuasai setiap pemain, hal ini disebabkan karena operan yang tepat merupakan kunci utama keberhasilan sebuah tim dan merupakan unsur penentu tembakan-tembakan yang berpeluang besar mencetak angka.” (Baduroni 2014, hlm 1).

Selain itu *passing* juga penting agar bola tetap berada dipenguasaan dari lawan yang berusaha merebut. Kegunaan khusus dari *passing* adalah untuk mengalihkan bola dari daerah padat pemain, menggerakkan bola dengan cepat pada saat *fastbreak*, membangun permainan yang *offensive*, mengoper ke rekan yang sedang terbuka, serta mengoper dan memotong untuk melakukan tembakan sendiri.

Hasil penelitian membahas pengaruh penerapan bermain kucing-kucingan untuk meningkatkan kemampuan *chest pass* bolabasket melalui SMP Kristen Abdi Wacana. “pembelajaran yang dilakukan selalu mencari yang mudah dipahami oleh siswa dan selalu memberikan simulasi yang mendorong siswa untuk mencoba mempraktekkannya, semakin banyak siswa dalam mempraktekkannya maka permainan bolabasket akan semakin meningkat.” (Panggabean dkk 2018, hlm 13). Penelitian ini merekomendasikan agar jenis permainan-permainan dapat diterapkan dalam pembelajaran bolabasket untuk meningkatkan kemampuan siswa belajar.

Penelitian di atas merupakan eksperimen penerapan permainan kucing-kucingan yang ternyata memberikan pengaruh pada peningkatan passing siswa dalam permainan bola basket. Karena permainan ini memberikan peluang siswa

untuk berlatih terus menerus tanpa disadari secara teknik. Selain itu penulis simpulkan bahwa penerapan permainan kucing-kucingan di atas merupakan sebuah model pendidikan gerak. Hal ini karena permainan kucing-kucingan bisa jadi tidak memperkenalkan konsep bermain cabang olahraga tertentu, namun lebih menekankan pada eksplorasi siswa dalam mengembangkan teknik dasar melempar dan menangkap bola. Hal dasar ini merupakan definisi dari model pendidikan gerak itu sendiri.

Model pendidikan gerak (*movement education*) itu sendiri adalah sebuah model pembelajaran dalam penjas yang mengajarkan pada penekanan konsep dan komponen gerak. Berbeda dengan model pelajaran penjas yang umumnya mengajarkan berbagai cabang olahraga dengan seluruh teknik dasar, aturan, strategi dll, namun dalam model pendidikan gerak anak tidak diperkenalkan konsep dan komponen olahraga. (Mahendra, 2017, hlm 3).

Dengan adanya fakta penelitian mengenai model pendidikan gerak di atas serta ternyata penelitian di atas memberikan pengaruh yang signifikan pada gerakan dasar dalam cabang olahraga basket dalam hal ini *chest pass*. Oleh karena itu peneliti melihat adanya kekosongan yang belum diteliti sebelumnya dalam permainan basket yakni model pendidikan gerak yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Fakta penerapan model pendidikan gerak ini faktanya belum pernah dilakukan di sekolah SMP Santa Ursula Bandung. Oleh karena itu peneliti ingin mengangkat kekosongan tersebut dengan menggunakan penerapan model pendidikan gerak dalam permainan bolabasket pada siswa siswa Sekolah Dasar dengan fokus utama penelitian adalah meningkatkan keterampilan *passing* permainan bolabasket.

Fakta lain di lapangan hasil observasi pembelajaran permainan bolabasket di SMP Santa Ursula Bandung, terlihat pada siswa kelas VII merasa sukar dalam melakukan materi yang diberikan, karena siswa masih kurang mengetahui gerakan atau keterampilan dasar pada saat permainan bolabasket khususnya pada saat materi penguasaan *passing*, sehingga membuat siswa cenderung jenuh dan takut untuk memainkan bolabasket, siswa merasa terbatas ruang gerak pada saat permainan berlangsung, siswa melakukan *passsing* yang

tidak akurat, dalam melakukan teknik dasarpun seperti menangkap bola banyak siswa yang kurang terampil dan takut untuk menerima bola. Di dalam hal ini dapat dikatakan pada saat pembelajaran permainan bolabasket di SMP Santa Ursula Bandung siswa kesulitan dalam bermain bolabasket terutama dalam hal *passing*. Dengan adanya model pendidikan gerak pada saat pembelajaran *passing* dalam permainan bolabasket siswa akan mempelajari teknik *passing* yang benar.

Dengan banyaknya permainan pada saat pembelajaran *passing* dalam permainan bolabasket di sekolah anak bisa lebih memahami gerakan *passing* dengan baik dan benar melalui model pendidikan gerak anak tidak mudah jenuh dalam mempelajari gerakan *passing* dalam permainan bolabasket dan anak berhasil dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani serta berpartisipasi penuh dalam pembelajaran yang sedang dilakukan. Maka dari itu penulis merasa tertarik untuk meneliti masalah yang berjudul: Pengaruh model pendidikan gerak Terhadap Penguasaan *passing* dalam Pembelajaran Permainan Bolabasket kelas VII SMP Santa Ursula Bandung.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dengan ini penulis dapat merumuskan masalah sebagai bahan penelitian, sebagai berikut : “Apakah model pendidikan gerak berpengaruh terhadap penguasaan *passing* dalam pembelajaran permainan bolabasket kelas VII SMP Santa Ursula Bandung?

## 1.3 Tujuan Penelitian

### 1) Tujuan Umum :

Sesuai dengan latar belakang dan masalah penelitian, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah bagaimana penerapan model pendidikan gerak pada saat pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

### 2) Tujuan Khusus :

Ingin mengetahui apakah pengaruh model pendidikan gerak dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan *passing* dalam pembelajaran permainan bolabasket kelas VII SMP Santa Ursula Bandung.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian diharapkan mempunyai manfaat, berkaitan dengan permasalahan dan tujuan penelitian diatas, manfaat penelitian antara lain :

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat menerapkan model pendidikan gerak dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan *passing* dalam pembelajaran permainan bolabasket kelas VII SMP Santa Ursula Bandung.

2) Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak tentang pengaruh model pendidikan gerak dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan *passing* dalam pembelajaran permainan bolabasket.

3) Manfaat Kebijakan

Dapat dijadikan sebuah masukan atau informasi khususnya bagi sekolah dan guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

4) Manfaat Isu serta Aksi Sosial

Dapat memberikan sebuah pengalaman belajar mengajar dari model pendidikan gerak dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan *passing* dalam pembelajaran permainan bolabasket di SMP Santa Ursula Bandung.

#### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti memaparkan dalam tulisannya. Adapun urutan dari masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut :

1) BAB 1 PENDAHULUAN

Pendahuluan berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2) BAB II KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka berisikan pemaparan teori-teori yang bersangkutan dengan latar belakang penelitian, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

3) BAB III METODE PENELITIAN

Metode penelitian berisikan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur pelaksanaan penelitian, tempat dan waktu pelaksanaan, dan analisis data.

4) BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dalam pembahasan, menjabarkan hasil pengeolahan data dan analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

5) BAB V SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Merupakan simpulan, implikasi dan rekomendasi/sasaran.